

Bouko, C. (2013). "Vers une définition du théâtre immersif". *Figures de l'Art*, (26), 33-52.

Le concept d'immersion rencontre aujourd'hui un succès grandissant, tant auprès des artistes et des acteurs culturels que des chercheurs. Les centres d'arts (La Gaité Lyrique à Paris par exemple) y consacrent de plus en plus d'événements et d'activités d'étude ; des festivals voient le jour, comme le festival « des arts immersifs » *Micromondes* organisé à Lyon en novembre 2011, etc. En mettant en lumière les dernières possibilités immersives qu'offre la 3D, aujourd'hui accessibles au grand public au moyen de téléviseurs, consoles de jeux vidéo et autres portails, le film à succès *Avatar* de James Cameron en 2009 a sans doute contribué à cet enthousiasme généralisé pour l'immersion.

Cette généralisation n'a fait que rendre le terme d'immersion davantage populaire, étendant dès lors son champ d'application à une multitude de pratiques relevant de champs disciplinaires variés : le cinéma et les jeux vidéo bien sûr, mais également le théâtre, l'installation, la performance, la danse et les arts plastiques. L'ouvrage *Corps et immersion* (2012) a fait état de cette variété. En raison de l'usage intensif du concept d'immersion, force est de constater que ce dernier devient de plus en plus métaphorique, voire opaque et contradictoire. Ce type d'évolution terminologique est courant ; Patrice Pavis¹ a établi un constat similaire concernant la notion de théâtralité, ressemblant aujourd'hui à une coquille vide. Le terme d'immersion est aujourd'hui un bel exemple de mot-valise. Son attrait est d'autant plus grand qu'il provient du langage courant, contrairement à la théâtralité, et est donc particulièrement évocateur.

La question suivante se pose alors à nous : dans quelle mesure la notion d'immersion peut-elle constituer un paradigme à même de rendre compte de la spécificité d'une telle variété de dispositifs et d'enjeux, relevant de démarches esthétiques et/ou ludiques ? Si le caractère « hybride » de nombreuses propositions d'art contemporain requiert l'abandon de catégories strictes, la souplesse doit toutefois être maniée avec prudence : le risque est réel de labelliser tout dispositif comme immersif dès qu'une caractéristique serait observable, et par conséquent de ne plus rendre compte d'une quelconque spécificité. Rappelons-nous la sagesse du proverbe « qui trop embrasse mal étreint ». Est-il dès lors possible d'identifier un petit dénominateur commun permettant d'assembler ces pratiques dans un système ni trop exclusif ni trop éclectique ?

Dans cet article, nous proposons de mettre en chantier une définition du théâtre immersif en tentant de dégager les critères qui constitueront les conditions nécessaires et suffisantes d'un paradigme de l'immersion appliqué aux formes théâtrales.

1. Un flou confortable, aux connotations positives et négatives

L'immersion semble séduire nombre d'artistes aujourd'hui, qui ont recours à ce terme ou qualifier leur travail, en tout ou en partie. Les créations de la compagnie belge Crew sont présentées comme du « théâtre immersif »² ; *Breaking* d'Eli Commins « invite le spectateur dans un milieu immersif plutôt qu'à une situation théâtrale

1 Pavis, Patrice, « Les Etudes théâtrales et l'interdisciplinarité », *L'Annuaire Théâtral*, n°29, Ottawa, 2001, p. 17

2 Présentation du spectacle *Terra Nova* sur le site internet du Kaaitheater.

classique »³ ; les propositions chorégraphiques de Claire Buisson sont intitulées *Immersive theatre* ; les parcours urbains créés par la compagnie canadienne Théâtre fractal sont présentés comme des « événements immersifs »⁴ ; Jean-Michel Bruyère qualifie une partie de son travail de « théâtre immersif »⁵, etc. Si ces quelques exemples renvoient tous explicitement au théâtre immersif, les analogies sont-elles justes ? Dans quelle mesure les pratiques qualifiées de théâtre immersif partagent-elles des enjeux artistiques qui justifient ce qualificatif utilisé collectivement ?

Pourquoi ces artistes y ont-ils recours ? Quelques éléments de réponse peuvent être proposés. Premièrement, l'imprécision de la notion peut précisément séduire, en ce qu'elle permet une appropriation personnelle et/ou flottante. Eli Commins⁶ relativise la pertinence de ce terme, qui n'est sans doute pas idéal mais plutôt utilisé ici « faute de mieux » pour décrire un théâtre qui rompt avec le rapport frontal entre la scène et la salle et qui offre aux spectateurs une autre manière de *voir*, et par conséquent de vivre l'expérience théâtrale.

Ce point de vue illustre également une deuxième explication quant au succès de ce terme. Il apparaît en effet que la notion d'immersion est particulièrement chargée positivement par ses utilisateurs. Dans la présentation de la première édition du festival *Micromondes*, la directrice artistique Céline Le Roux souligne combien les spectacles immersifs « [...] tissent une véritable qualité de relation au spectateur, à l'individu. »⁷

Certains chercheurs relaient ces connotations positives. Dans le numéro de la revue *Agon* consacré aux Scènes de l'utopie/Utopies de la scène, Marcel Freydefont insiste sur la double dimension utopique du théâtre immersif :

« [...] Elles proposent d'autres temporalités et d'autres modalités d'élaboration, de création et de diffusion. C'est dans cette dynamique que la voie de l'immersion nous apparaît depuis 1990 comme un thème fédérateur qui met en œuvre ces orientations, qui véhicule toutes ces aspirations, esthétiques et sociales, individuelles et collectives et qui procède donc d'une dimension utopique à double titre : créer un lieu inédit pour exprimer quelque chose d'inouï, quelque chose de plus saisissant encore, capable de mieux saisir nos aspirations profondes et notre réalité actuelle. »⁸

Cet enthousiasme n'est pas neuf : dès l'expansion de son utilisation, accompagnant l'émergence des technologies de Réalité Virtuelle dans les années quatre-vingt, la notion d'immersion a cristallisé les fantasmes développés autour de ces technologies : les possibilités d'étendre nos capacités physiques et mentales, d'adopter une nouvelle identité dans un monde virtuel, etc., paraissaient plus que jamais à portée (et sont reléguées aujourd'hui à des thématiques de science-fiction). Les points de vue négatifs à l'encontre de l'immersion semblent surtout concerner l'industrie du divertissement. Des faits divers relatant un usage excessif des jeux vidéo (de nombreuses heures sans discontinuer) menant parfois à des drames (crise cardiaque, décès par épuisement, troubles neurologiques, etc.), font la Une des

3 Commins, Eli, Dossier de présentation du spectacle *Breaking*, présenté à la Chartreuse de Villeneuve-les-Avignon en juillet 2010.

4 <http://www.theatrefractal.com/>

5 Freydefont, Marcel, « Les contours d'un théâtre immersif (1990-2010) », *Agôn* [En ligne], Brouiller les frontières, N°3: Utopies de la scène, scènes de l'utopie, Dossiers, mis à jour le : 10/01/2011, URL : <http://w7.ens-lsh.fr/agon/index.php?id=1559>.

6 Entretien le 19 octobre 2011

7 Le Roux, Céline, Programme de la première édition du festival *Micromondes*, p. 2

8 Freydefont, Marcel, *op. cit.*

médias. Marie-Laure Ryan⁹ rappelle combien l'immersion est fréquemment négativement connotée lorsqu'elle est considérée comme une soumission passive de l'individu aux univers de divertissement créés par la culture populaire. Les parcs d'attraction en seraient un exemple criant. L'immersion est alors synonyme d'un oubli du monde au profit d'un univers imaginaire lisse et naïf. En 1991, Jay David Bolter condamnait la perte de conscience critique à laquelle l'immersion dans la réalité virtuelle inviterait : « Mais il est évident que la réalité virtuelle ne peut pas soutenir elle-même un développement intellectuel ou culturel. [...] Le problème est que la réalité virtuelle, du moins comme elle est imaginée aujourd'hui, est un médium de perception plutôt que de signes. C'est de la télévision virtuelle. [...] Ce qui n'est pas approprié c'est l'absence de sémiose. »¹⁰

Pour Ryan¹¹, l'immersion en art contemporain et en littérature ne doit pas être abordée comme un phénomène rendant le participant totalement passif, enfermé dans un monde transparent, dépourvu de toute construction symbolique (une « communication sans codes » comme le voulait Jaron Lanier pour la Réalité virtuelle). Au contraire, elle engagerait sa créativité et son désir de découverte.

La notion d'immersion et ses connotations positives demeurent très générales et invitent dès lors à une approche métaphorique du concept, qui pourrait expliquer le succès de son utilisation. A l'heure où nous tentons d'élaborer un modèle paradigmatique du théâtre immersif, quels critères permettraient-ils de rendre compte d'un phénomène spécifiquement immersif ?

2. Des stratégies théâtrales pour un effet immersif

Elena Gorfinkel¹² rappelle combien l'immersion ne constitue pas une propriété d'un dispositif mais est un *effet* sur le participant que ce dispositif peut produire. Cette distinction est importante car elle explique en partie dans quelle mesure il n'est pas possible d'établir une dichotomie ferme entre immersion et distance critique. Pour Grau¹³, il n'est en effet pas question « de l'un ou de l'autre » ; les relations entre immersion et distance critique dépendent de nombreux paramètres, dont le tempérament du participant. L'immersion du participant nécessite en effet sa bonne volonté. Aussi immersif que le dispositif puisse vouloir être, il sera toujours possible de l'aborder en maintenant une distance critique, déjouant ainsi l'immersion. Aucun dispositif ne peut garantir l'immersion.

Dans son esquisse des contours du théâtre immersif, Freydefont propose une typologie fédératrice, qui rassemble des pratiques très disparates. La typologie qu'il propose est fondée sur les types de dispositifs convoqués. Freydefont en répertorie quatre grandes familles. La première comprend les systèmes CAVE, bulles, igloos, etc. Le « théâtre » compose la deuxième famille de dispositifs : scène annulaire, centrale, trifrontale, bifrontale et simultanée. La troisième famille prend en compte les scènes numérique et augmentée. Enfin, le « théâtre sans le théâtre » caractérise la quatrième famille.

9 Ryan, Marie-Laure, « Immersion vs. Interactivity : virtual reality and literary theory », in *Substance*, Vol. 28, n°2, 1999, p. 120

10 Bolter, Jay David, in Ryan, Marie-Laure, *idem.*, p. 121 (traduction personnelle de l'anglais)

11 Ryan, Marie-Laure, *idem.*, pp. 120-121

12 Gorfinkel Elena, citée dans Arsenault, Dominic, Picard, Martin, « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique », actes du colloque *Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué ?*, 75^e congrès de l'ACFAS, Université du Québec à Trois-Rivières, p. 5

13 Grau, Oliver, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge, The MIT Press, 2003, p. 13

Plutôt qu'une typologie dessinée par les types de pratiques, nous privilégions un modèle fondé sur les stratégies qui permettent de créer un effet d'immersion. A l'inverse de la proposition de Freydefont, concentrons-nous sur les stratégies mises en place, sources d'un effet d'immersion, qui s'actualiseront dans des dispositifs concrets.

En outre, les stratégies mentionnées dans cet article relèvent uniquement du théâtre. Les dispositifs n'appartenant pas à ce champ ne seront mentionnés qu'à des fins de mise en perspective. Il peut en effet paraître curieux d'intégrer ces dispositifs dans une typologie du théâtre immersif, (comme ceux relevant de la famille 1 chez Freydefont) dans la mesure où ceux-ci sont exploités dans des installations, dont les enjeux esthétiques diffèrent du théâtre.

2.1. Une oscillation *immersive* entre réel et imaginaire

Du latin *immersio* qui signifie *plongée*, elle est définie par le dictionnaire généraliste Le Petit Robert comme « l'action de plonger un corps dans un liquide ; son résultat » et comme « le fait de se retrouver dans un milieu étranger sans contact direct avec son milieu d'origine. »¹⁴.

Ces définitions littérales comprennent une dimension spatiale explicite ; le monde dans lequel l'individu est plongé est tangible, contrairement au monde textuel dans lequel le lecteur est absorbé. Dans ce dernier cas se produit une « relation imaginaire avec un monde textuel »¹⁵, une immersion résultant exclusivement d'un processus mental. Ces pratiques propres au champ littéraire ne sont pas prises en compte ; la rencontre entre l'œuvre et l'individu doit passer systématiquement par une confrontation dans l'espace.

Le schéma proposé par Marie-Laure Ryan¹⁶ pour décrire le théâtre immersif ne tient compte que des processus d'identification des spectateurs. Ces derniers (représentés par les points blancs plongés dans le noir) demeurent à l'extérieur de l'action scénique jouée par les acteurs (points noirs) et conservent leur rôle d'observateur. L'immersion est ici seulement synonyme de projection mentale dans l'œuvre.

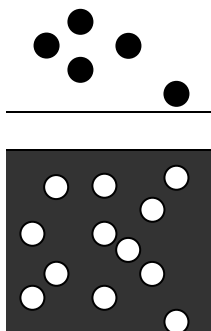


Figure [1] : schéma du théâtre immersif par Marie-Laure Ryan

14 Le Petit Robert, édition 2012, p. 1280

15 Ryan, Marie-Laure, *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 2001, p. 14 (traduction personnelle de l'anglais)

16 *Idem.*, p. 299

Les dispositifs qui nous occupent sont tous portés par un environnement tangible et un monde fictionnel, générant à la fois des immersions physiques et cognitives qui se nourrissent mutuellement.

La transparence du medium est particulièrement recherchée dans les dispositifs immersifs à visée professionnelle (tel le simulateur de vol) alors qu'elle est plutôt remise en question et manipulée dans les créations artistiques. Dans le premier cas, l'enjeu consiste à « faire croire que ce qui n'existe pas existe »¹⁷ et à remplacer la réalité quotidienne. L'environnement dans lequel l'« immersant »¹⁸ est immergé dans le cas des objets artistiques constitue rarement une reproduction du monde extérieur ; l'immersant conserve dès lors une distance plus importante dans le cas des dispositifs artistiques, qui jouent avec la transparence du medium. Prenons l'exemple très célèbre de l'installation *The Legible City* de Jeffrey Shaw : l'immersant, assis sur un vélo d'appartement, y est invité à se déplacer dans une ville projetée sur un grand écran. Ceci semble proche des simulateurs de conduite, à ceci près que des mots en anglais font figure d'immeubles. L'installation conserve les modalités de la promenade cycliste (la vitesse est réaliste, etc.) mais abandonne la vraisemblance urbaine. En ce sens, elle ne cherche pas à simuler totalement la réalité quotidienne. La *croyance* évoquée par Philippe Coiffet est donc beaucoup plus fragile dans le cas de tels dispositifs artistiques. Confrontons les différentes approches du medium en les illustrant par le triple schéma ci-dessous :

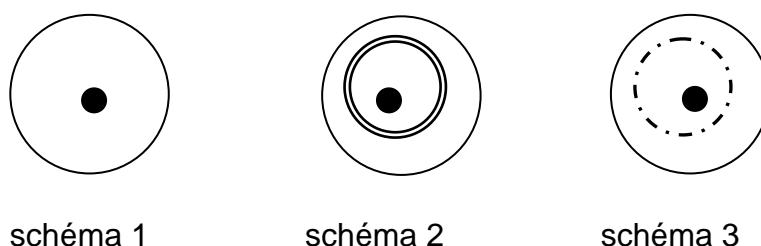


Figure [2] : les environnements immersifs et la transparence du medium

Le premier schéma correspond aux dispositifs tels les simulateurs de conduite : l'immersant est plongé dans un environnement qui vise la transparence de son medium et tente d'effacer toute contrainte technique qui l'empêcherait. La médiation cherche à être invisible.

Le deuxième schéma renvoie à des pratiques spectaculaires abusivement qualifiées d'immersives si l'on s'en tient au sens premier de la notion. Ici, la création abandonne la configuration frontale pour placer le spectateur au centre de l'espace. S'il peut être question de projection mentale par identification, il ne s'agit pas d'immersion dans un environnement : il ne suffit pas que le spectateur soit physiquement au centre pour qu'il soit immergé dans l'espace matériel de la fiction. Le medium n'est pas transparent. Dans le cas de telles pratiques, il demeure un observateur extérieur ; la séparation scène-salle demeure bel et bien malgré la proximité physique. Cette frontière est représentée par le double cercle. Le célèbre spectacle *1789* d'Ariane Mnouchkine exemplifie ce type de stratégie spectaculaire.

17 Remarque de Philippe Coiffet concernant le virtuel. Coiffet, Philippe in Roustan, Mélanie (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, 2003, p. 15

18 Char Davies citée dans Grau, Oliver, *op. cit.*, p. 198

Les pratiques relevant du théâtre immersif correspondent au troisième schéma. Celui-ci combine les modalités de réception des deux précédents diagrammes. Le cercle en pointillés représente la *mise en tension* de la transparence du medium : à certains moments, l'immersant peut être absorbé au point de substituer l'environnement à la réalité quotidienne (schéma 1) ; le medium lui apparaîtra transparent et le monde créé offert à lui sans médiation. À d'autres, il prend conscience du caractère artificiel du monde dans lequel il est plongé et adopte un positionnement extérieur à l'œuvre (schéma 2). Cette prise de conscience est assumée par les artistes immersifs, qui ne cherchent généralement pas une absorption totale à tout prix. C'est précisément ce jeu de va et vient, qui construit et déconstruit une immersion physique et mentale, qui constitue la spécificité du théâtre immersif.

Cette hypothèse semble rejoindre celle émise par Freydefont, pour qui l'oscillation entre réel et imaginaire est centrale pour le théâtre immersif. Là où elles se distinguent réside dans la *spécificité immersive* de cette oscillation. L'oscillation entre réel et imaginaire, entre acteur et personnage, entre la performance dans l'ici-et-maintenant et la projection dans un univers extrascénique, constitue l'essence la plus profonde du théâtre : depuis toujours, le théâtre, art de la représentation, interroge l'équilibre entre la présence (expérience immédiate du plateau) et l'absence (univers représenté). Matthew Causey¹⁹ nous le rappelle : le théâtre a toujours été virtuel par sa nature d'immédiateté illusoire. Cette oscillation prend racine dans les signes présentés sur la scène. Anne Ubersfeld souligne en effet combien le signe théâtral est « homo-matériel »²⁰, c'est-à-dire qu'il possède la même expression que ce qu'il représente : le signe [chaise] est composé de bois, comme l'objet [chaise] à laquelle il renvoie. L'existence d'une seule expression pour deux contenus (le signe et son *valant pour*) permet de multitudes articulations scéniques entre l'immédiat et le représenté. Le spectateur éprouve cette oscillation lorsque sa réception balance entre identification et dénégation.²¹

Si cette oscillation est au cœur de toute pratique théâtrale, tentons de déterminer dans quelle mesure elle peut être explorée de façon spécifiquement immersive.

2.2. Plusieurs volets de l'immersion théâtrale

Plusieurs théoriciens proposent des modèles qui distinguent différents types d'immersion.

Laura Ermi et Frans Mayra²² distinguent trois types d'immersion produite par les jeux vidéo : l'immersion sensorielle, l'immersion engendrée par un défi combinant habiletés physiques et cognitives (immersion « systémique » selon la terminologie de Dominic Arsenault et Martin Picard²³) et l'immersion imaginative.

Nous proposons un modèle du théâtre immersif comprenant deux déclinaisons de l'immersion, qui ensemble, forment un système interdépendant. Chacune des deux dimensions de l'immersion est nécessaire pour soutenir l'apparition de l'autre, et inviter l'immersant à une véritable expérience théâtrale immersive. Les deux piliers

19 Causey, Matthew, *Theatre and Performance in Digital Culture*, Londres, Routledge, 2009, p. 15

20 Ubersfeld, Anne, *Lire le théâtre*, tome II, Paris, Belin, 1996, p. 37

21 Mécanisme de réception par lequel le spectateur demeure conscient que le drame est une fiction (« Je sais que ce que je vois est une illusion mais j'y crois quand même »).

22 Ermi, Laura, Mayra, Frans, « Fundamental components of the gameplay experience : analysing immersion », communication lors du colloque Changing Views : words in play, organisé par la Digital Games Research Association en 2005

23 *op. cit.*, p. 2

de l'immersion théâtrale sont l'immersion sensorielle et l'immersion dramaturgique. L'immersion physique constitue une condition préalable à l'immersion sensorielle : pour que l'immersant ait l'impression d'être au cœur d'un environnement, son corps doit y occuper une position centrale. Nous délaissions l'immersion systémique prise en compte dans le modèle d'Ermi et de Mayra et celui d'Arsenault et Martin. La dimension ludico-stratégique de l'expérience, basée sur un défi à accomplir, caractérise en effet peu le théâtre immersif. Celui-ci invite l'immersant à éprouver un parcours dans l'œuvre, lors duquel il pourrait effectuer quelques actions, mais sans que celles-ci ne prennent la forme d'une épreuve dont l'immersant doit sortir vainqueur. Le caractère interactif de l'expérience théâtrale immersive est très limité (voir point 2.2.3.).

Les deux facettes de l'immersion peuvent chacune être subdivisées en sous-catégories. Arsenault et Martin²⁴ distinguent trois types d'immersion sensorielle. Celle-ci peut en effet être viscérale, contemplative et kinésique – trois déclinaisons qui peuvent se combiner au sein d'une même expérience immersive. L'immersion dramaturgique peut également faire l'objet d'un découpage. Dans le champ de l'immersion littéraire, le célèbre modèle de Ryan²⁵ comprend trois sortes d'immersion : les immersions spatiale, temporelle et émotionnelle, qui renvoient respectivement à des projections dans un espace dessiné textuellement, à une immersion dans le récit qui progresse dans le temps et à une réaction émotionnelle face aux situations rencontrées par les personnages. L'espace n'est plus seulement couché sur le papier mais également présenté sensoriellement ; l'immersion spatiale est dès lors le produit de stratégies sensorielles et dramaturgiques.

Notre modèle du théâtre immersif s'articule autour de trois paliers. Il peut être récapitulé de la façon suivante :

Palier I : intégration physique vs. rupture de la frontalité *italienne*

Palier II : immersion sensorielle et dramaturgique

- inscription de l'immersant au cœur d'un milieu entre simulation et représentation
- intégration dramaturgique de l'immersant, dramaturgie à la première personne

Palier III : immersion et indétermination

Chaque palier fait état d'un ancrage spécifique de l'oscillation entre réel et imaginaire. Lorsque le premier palier est atteint, les frontières entre réel et imaginaire sont physiquement perturbées ; l'oscillation entre réel et imaginaire n'est plus structurée par une séparation physique. Il ne s'agit pas encore ici d'immersion.

Un deuxième niveau d'oscillation est atteint lorsque le deuxième palier est franchi : l'immersant est plongé dans un univers scénique construit entre simulation et représentation. Il est sensoriellement et dramaturgiquement plongé dans l'univers imaginaire.

Le troisième palier rend compte d'une immersion absolue, lors de laquelle une confusion entre les univers réel et imaginaire est éprouvée par l'immersant, au niveau-même de l'appréhension de l'inscription de son corps dans l'espace : le schéma corporel peut être manipulé ; la localisation du corps dans l'espace peut être entravée.

24 *idem.*, p. 11

25 *op. cit.*

Ces trois paliers rejoignent quelque peu ceux proposés pour les jeux vidéo par Emily Brown et Paul Cairns²⁶. Ces derniers distinguent l'engagement, l'attention (« engrossment ») et l'immersion totale. Dans le cas des jeux vidéo, l'engagement se traduit par un investissement en temps, en effort et en attention. Un joueur engagé est intéressé et désire poursuivre le jeu.

D'un point de vue théâtral, ce premier palier se traduit par la coopération du spectateur, prêt à accepter la mise en branle des frontières traditionnelles entre la scène et la salle et à accepter l'aventure scénique qui lui est proposée.

Pour Brown et Cairns, l'attention implique un investissement émotionnel intense du joueur. Soumis à une identification au héros, il suspend son incrédulité pour entrer dans le jeu. Il en va de même pour le théâtre immersif, qui invite l'immersant à plonger dans l'univers artificiel tant d'un point de vue sensoriel que dramaturgique.

Enfin, l'immersion totale se produirait lorsque le joueur est « coupé de la réalité et du détachement à un point que le jeu est la seule chose qui compte. »²⁷ Ce palier souffre d'une certaine approximation et d'une définition intuitive. Précisons-le pour le théâtre immersif en prenant en considération le stade lors duquel l'immersion implique une extraction du monde actuel au niveau même de l'appréhension du corps propre. L'immersant n'est alors plus seulement plongé dans un monde artificiel ; il est soumis à un état d'indétermination qui l'empêche de situer précisément l'ancrage de son corps, du côté du monde imaginaire ou du monde actuel. Au niveau du deuxième palier, le doute suffit à rompre la suspension de l'incrédulité et à briser l'immersion. L'immersion atteinte lors du troisième palier est telle que même lorsque l'immersant ne coopère plus, il éprouve une indistinction entre les mondes réel et imaginaire au niveau-même de l'appréhension de son corps propre. Il va sans dire que de tels instants immersifs sont temporaires et difficilement atteignables.

Ces deux derniers paliers font écho aux deux modes opératoires de l'illusion distingués par Grau²⁸ concernant l'espace virtuel. Le premier niveau rejoint le mécanisme classique de l'illusion, par lequel le participant accepte consciemment de se prêter au jeu du monde artificiel. Le deuxième niveau apparaît lorsque le dispositif intensifie les effets suggestifs, ce qui empêche temporairement de différencier les espaces virtuel et actuel.

Pour concrétiser ces trois paliers, prenons quelques exemples de créations théâtrales qui mettent en évidence la spécificité de l'immersion. Profitons-en pour souligner ce que le théâtre immersif n'est pas.

2.2.1. Palier I : intégration physique vs. simple rupture de la frontalité *italienne*

La différence entre le schéma 2 et le schéma 3 (voir point précédent) est fondamentale dans la mesure où de nombreuses pratiques théâtrales qualifiées de théâtre immersif relèvent du deuxième schéma et ne peuvent être apparentées à du théâtre immersif *stricto sensus*. Il ne suffit en effet pas de rompre la division frontale entre la scène et la salle pour atteindre l'immersion.

26 Brown, Emily, Cairns, Paul, « A Grounded investigation of game immersion », communication lors du colloque organisé par la CHI en 2004.

27 *Idem*.

28 Grau, Oliver, *op. cit.*, p. 17

L'immersion matérielle dans l'espace exclut tout rapport frontal entre l'œuvre et le spectateur et implique impérativement le positionnement central de ce dernier. Mais ce positionnement doit s'accompagner d'un changement de statut du spectateur : il passe du statut de spectateur à celui de participant ou, plus spécifiquement, d'immersant. Le simple fait de se trouver au centre d'une scénographie ne suffit pas pour engendrer une immersion ; un véritable estompement des frontières entre la scène et la salle est requis. La deuxième famille de théâtre immersif identifiée par Freydefont brise principalement la frontalité *italienne* du rapport scène-salle mais maintient tout de même solidement la séparation entre les deux instances.

Par exemple, le spectacle *L'Ange de la mort* de Jan Fabre brise la division frontale entre la scène et la salle. Assis par terre, les spectateurs sont au croisement de deux flux d'énergie : la performance nerveuse d'Ivana Jozic d'un côté, le corps en mouvement de William Forsythe de l'autre. Pour ce spectacle, la disposition de la salle prend la forme suivante :

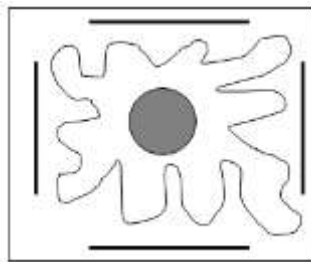


Figure [3] : l'organisation de l'espace pour *L'Ange de la mort* de Jan Fabre

Les quatre lignes noires représentent les écrans sur lesquels William Forsythe apparaît. Le cercle gris correspond à la scène occupée par Ivana Jozic. Enfin, la ligne courbe qui entoure la scène schématise l'emplacement des spectateurs, assis par terre. L'impossibilité de bouger du spectateur contribue à donner toute sa force à la performance de Jozic.



Photographie [1] : *L'Ange de la mort* de Jan Fabre/Troubleyn © Wonge Bergmann

L'élasticité de son corps contraste avec l'immobilisme du spectateur, dont la position l'empêche de se mouvoir : seuls quelques centimètres séparent les spectateurs assis les uns à côté des autres. Encerclés par le dispositif, assis entre la performeuse et les écrans géants, les spectateurs occupent une position centrale d'un point de vue scénographique. Cela ne suffit néanmoins pas à considérer ce rapport scène-salle comme une expérience immersive.

Pour qu'il y ait immersion et non une simple rupture de la division frontale entre la scène et la salle, le positionnement central du spectateur-immersant doit se mettre

au service des immersions sensorielle et dramaturgique : l'immersant est alors plongé dans un environnement dont il fait partie et dont il éprouve la dramaturgie à la première personne.

2.2.2. Palier IIa : immersion sensorielle vs. vertige sensoriel

L'immersion sensorielle concerne la sollicitation immersive des sens. Ryan²⁹ rappelle combien le recours à la notion d'immersion est métaphorique dans le cas de l'immersion littéraire dans la mesure où il n'est pas question d'*océan* mais de *monde* textuel dans lequel le lecteur plonge. Cette distinction entre l'océan et le monde renvoie aux approches respectivement restrictive et métaphorique de l'immersion. Il nous apparaît que le théâtre immersif ne se réalise pas dans la coprésence d'une histoire dans laquelle plonger, et d'un travail scénique brisant tout naturalisme pour présenter un monde protéiforme. Il est alors uniquement question d'un monde présenté au spectateur, et non d'un océan dans lequel il serait véritablement plongé. Freydefont insiste sur le « vertige » sensoriel auquel invite le théâtre immersif. Un spectacle intermédial comme *Electronic City* de la Compagnie MxM, mentionné par le chercheur, ne constitue pas selon nous une expérience véritablement immersive. Le spectateur observe ici un monde vertigineux mais n'en fait pas partie. Pour le chercheur, « on retrouve là un motif récurrent du théâtre immersif : entraîner le spectateur au cœur de l'action, et lui proposer en quelque sorte une expérience multisensorielle qui le dépayse, le déboussole, pour l'atteindre au plus profond de lui-même. » Le spectateur est-il réellement au cœur de l'action ? Il nous semble que non ; il demeure l'observateur d'un monde représenté pour lui, et auquel il ne participe pas.

Par ailleurs, nombreux sont les participants d'expériences immersives qui décrivent leur impression en utilisant le terme de « vertige », voire de « transe ». Il ne s'agit cependant pas d'un vertige de même nature que celui mentionné pour un spectacle comme *Electronic City* mais de l'impression d'être *véritablement présent* dans un système *total* d'images. L'usage de termes comme celui de vertige, qui contiennent des « réminiscences de rhétorique ésotérique »³⁰, ne témoigne pas toujours, loin s'en faut, d'une expérience spécifiquement immersive.

La sollicitation sensorielle proposée aux spectateurs ne signifie pas pour autant qu'elle soit immersive. Le théâtre de Mark Reaney, fréquemment qualifié d'expérience immersive, renvoie à la même problématique. Son travail autour des projections en trois dimensions aura marqué le théâtre digital des années quatre-vingt-dix. A partir de *Wings* (1996), Reaney a recours au visiocasque (technique HMD) dans une volonté d'*immerger* le spectateur dans un environnement partiellement virtuel. Logés au plus près des yeux du spectateur, ces lunettes-écrans empêchent par ailleurs toute distance face au dispositif. Grâce à cette technologie, la présence de l'acteur sur scène est combinée à la projection en temps réel d'images en trois dimensions ; celles-ci remplacent l'image écranique classique, invariablement perçue comme une *simple image* en deux dimensions par le spectateur. L'acteur apparaît ainsi au cœur de l'espace virtuel.

Si certains graphismes ont pour objectif de donner l'impression au spectateur d'être lui-même au cœur de l'environnement, l'enjeu principal de l'usage de la technologie HMD consiste ici à figurer l'état mental du personnage et sa perception modifiée de

29 Ryan, Marie-Laure, *op. cit.*, p. 90

30 Grau, Oliver, *op. cit.*, p. 199 (traduction personnelle de l'anglais)

l'espace-temps. *Wings* insiste sur les troubles sensoriels et cognitifs éprouvés à la suite d'une attaque cérébrale ; *Machinal* (1999) porte sur les émotions ressenties par le personnage d'Helen face à sa situation sociale difficile. La première est victime d'hallucinations ; la seconde ressent du désespoir à l'approche de son mariage non souhaité avec son employeur.

Frank Bauchard³¹ souligne combien un spectacle comme *Wings* se définit entre représentation et simulation : représentation du texte dramatique d'une part et simulation sensorielle des ressentis du personnage d'autre part. En réalité, il apparaît que le dispositif n'invite pas le spectateur à éprouver l'état sensoriel et cognitif du personnage au moyen d'une simulation immersive dans la mesure où la simulation est créée pour lui, totalement préprogrammée par ordinateur. Il s'agit plutôt d'une *représentation d'une simulation*.

Les limites technologiques des lunettes HMD utilisées dans *Wings* renforcent par ailleurs le maintien du spectacle au niveau de la représentation : dépourvus de traqueurs, ces visiocasques ne modifient pas l'image projetée en fonction des mouvements de la tête du spectateur ; les images en trois dimensions restent fixes quelle que soit sa position, perdant ainsi une part considérable de leur potentiel d'immersion.

Le sentiment d'immersion provient au demeurant de l'impossible mise à distance du dispositif écranique, qui sollicite la totalité du champ de vision et semble ainsi abolir la frontière entre le vivant présent sur scène et les éléments scénographiques digitaux. Le spectateur ne serait en effet plus en mesure de distinguer aisément ces deux types de signe. Néanmoins, il n'est pas véritablement question d'immersion sensorielle au cœur d'un environnement virtuel ; ces images en trois dimensions remplissent en effet toujours la fonction de représentation, certes dégagee de toute volonté d'illusion mimétique.

2.2.3. Palier IIb : immersion dramaturgique vs. identification dramatique

Nous avons souligné à plusieurs reprises combien l'immersion théâtrale se loge dans des dispositifs qui explorent l'articulation entre représentation et simulation. Il n'est pas simplement question de la représentation d'une simulation d'un état mental, comme dans le cas de *Wings*, mais d'une véritable simulation d'un environnement dans lequel il est possible de s'immerger.

Ryan³² développe son approche de la simulation en se basant sur la simulation en Réalité virtuelle. Celle-ci constitue une forme *interactive* de représentation. La chercheuse s'appuie sur les travaux de Friedman, pour qui la simulation consiste dans un « map-in-time » (une élaboration en temps réel) comprenant une dimension narrative. La simulation se distinguerait des autres formes de représentation par son caractère dynamique : le participant et le système entrent en relation ; les agissements du participant personnalisent la simulation. Celle-ci n'est dès lors pas reproductible ; le système informatique personnalise chaque simulation lorsqu'il tient compte des comportements variables de chaque participant.

L'expérience en temps réel de la simulation implique l'absence de narration préalablement ficelée ; le participant évolue dans monde éprouvé au temps présent,

31 Bauchard Frank, « Introduction à la démarche de Mark Reaney », in Picon-Vallin, Béatrice (dir.), *Les Ecrans sur la scène*, Lausanne, L'Âge d'homme, 1998, p. 244

32 Ryan, Marie-Laure, « Immersion vs. Interactivity : virtual reality and literary theory », in *Substance*, Vol. 28, n°2, 1999, pp. 122-123

dont l'issue n'est pas prédéterminée. Une « matrice narrative »³³ remplace alors le système narratif traditionnel.

La simulation opérée par le théâtre immersif peut être rapprochée de cette simulation en Réalité virtuelle. L'essence des dispositifs de Réalité virtuelle et du spectacle vivant réside dans leur nature processuelle. Le théâtre immersif se distingue des autres formes de spectacle vivant par son caractère dynamique. Tout comme en Réalité virtuelle, le théâtre immersif invite l'immersant à une expérience dynamique de l'espace-temps ; l'un comme l'autre explorent les articulations entre l'espace-temps de l'univers artificiel et celui, *ici et maintenant*, de l'expérience en cours.

Si la simulation de conduite fait de l'interactivité entre l'immersant et l'interface une priorité, il n'en est pas de même dans le cas du théâtre immersif. Nous ne pouvons pas parler d'interactivité *stricto sensus*, en dépit de l'usage expansif de cette notion, elle aussi à la mode.

Steve Dixon³⁴ souligne combien l'interactivité devient parfois un label utilisé un peu trop rapidement dans les stratégies marketing : beaucoup d'interfaces qualifiés d'interactifs ne sont que *réactifs*. Le chercheur différencie quatre niveaux d'interactivité : la navigation, la participation, la conversation et la collaboration. La variabilité que confère chaque immersant à l'expérience interactive va croissant lorsque l'on passe d'un niveau à l'autre.

Le théâtre immersif semble surtout développer des stratégies de navigation et de participation ; les séquences lors desquelles de véritables conversations et/ou collaborations se mettent en place sont rares. La navigation prend la forme d'un regard à 360 degrés pour l'immersant, même si son regard est orienté vers les saillances dramaturgiques. La mobilité du regard s'accompagne fréquemment d'une mobilité corporelle : l'immersant est invité à faire quelques pas, à s'asseoir, se coucher, etc. La participation se traduit dans un comportement de l'immersant qui active des paramètres préprogrammés de l'œuvre. Celle-ci va réagir aux agissements de l'immersant selon un canevas prédéterminé et identique pour chaque immersant.

La matrice narrative immersive se présente comme une dramaturgie introspective éprouvée à la première personne par l'immersant. Ce dernier est fréquemment invité à incarner un personnage aux prises avec ses souvenirs ou avec ses troubles sensoriels. Dans *Un Doux reniement* (2012) créé par Mathieu Roy (Compagnie du Veilleur) d'après un texte de Christophe Pellet, l'immersant est invité à incarner le personnage de Paul Fradontal, se rendant à l'enterrement d'une amie chère, se remémore les moments partagés avec la défunte. Présenté initialement dans trois pièces d'une maison, le dispositif se déploie à présent dans une remorque de camion. Lors des trois parties du parcours, l'immersant entre en contact avec un acteur, apparaissant tel un spectre surgi du passé de Fradontal. L'univers dramaturgique s'adapte aux déplacements de l'immersant grâce aux capteurs placés sur son corps ; les sons d'ambiance qu'il entend au casque (ouverture de porte, etc.) intensifient l'effet d'immersion.

Dans *Eux* (2008) de la compagnie belge Crew, le spectateur endosse le rôle d'un patient souffrant d'agnosie (perte de la capacité de reconnaissance) ; dans *Line-up* (2009), il devient un employé de bureau licencié en raison de troubles de paralysie comateuse temporaires. Le passage du statut de spectateur à celui de protagoniste à part entière se matérialise par ailleurs l'endossement d'un vêtement : le sujet enfle une blouse de patient dans *Eux* et un bleu de travail dans *Line-up* ; l'immersant

33 Idem., p. 123

34 Dixon, Steve, *Digital Performance*, Cambridge, MIT, 2007, p. 563

d'*Un Doux reniement* était quant à lui invité à tenir une rose rouge. Dans les deux performances de Crew, le spectateur est plongé dans la perception modifiée du personnage au moyen d'un visiocasque et d'un casque audio. Le sentiment d'immersion provient essentiellement de la vision à 360 degrés que permet le visiocasque ; l'image projetée devant les yeux du spectateur suit tous les mouvements de sa tête. Ces images mêlent des séquences enregistrées et des scènes live. L'histoire est contée en temps réel par un performeur présent aux côtés du participant. Le dispositif n'est pas interactif dans la mesure où le spectateur ne peut pas véritablement *agir* sur l'environnement virtuel ni prendre des initiatives. Le sujet est touché par les performeurs mais ne peut répondre à ces contacts. Les actions du personnage qu'il incarne sont autoréflexives ; il observe le monde et tente de comprendre ses perceptions modifiées par la maladie. Les sensations du spectateur sont couplées à la fable. Le participant n'est pas libre de ses mouvements ; il est généralement assis ou guidé par un chariot ou un assistant. Le respect de ce rôle dramaturgique est crucial pour le bon fonctionnement du spectacle.



Photographie [2] : *Eux* de Crew/Eric Joris © Eric Joris

Un Doux Reniement de la Compagnie du Veilleur ainsi que les spectacles de Crew n'ont pas l'ambition de créer un univers immersif au sein duquel l'immersant serait totalement coupé du monde ; ils préservent l'oscillation entre réel et imaginaire. Dans *Un Doux Reniement*, la première station s'articule autour du voyage en train du personnage. L'immersant est assis dans une pièce aux murs sombres, sur lesquels une vitre de train est projetée, mais également des fragments filmiques qui dégagent le dispositif de sa fonction naturaliste pour le porter vers un langage poétique au-delà de toute simulation.

La technologie englobante exploitée par Crew ne vise pas non plus à détacher l'immersant du monde actuel pour le transporter totalement dans l'univers artificiel. L'oscillation entre réel et imaginaire, entre les mondes immédiat et médiatisé, est éprouvée par l'immersant au niveau-même de ses sensations et de l'appréhension de sa localisation dans l'espace (voir point suivant).

2.2.4. Palier III : immersion et indétermination

Ce troisième palier de l'immersion caractérise le niveau lors duquel l'immersant est totalement coupé du monde actuel au point d'éprouver un sentiment d'indétermination quant à la localisation de son corps dans l'espace.

Ce type d'immersion totale est favorisé par « l'immersion perceptive » qu'il suscite. Dans son étude de la réalité virtuelle, Michael Heim³⁵ différencie les dispositifs faisant appel à la réalité virtuelle en fonction du caractère perceptif ou aperceptif de l'immersion qu'ils proposent. Par exemple, la technologie HMD (Head-Mounted display) par laquelle l'immersant est équipé d'un casque audio et d'un casque de visualisation correspond au premier type, les installations CAVE (espace clos cubique ou sphérique aux murs équipés d'écrans) au deuxième. Heim établit un parallèle entre l'immersion perceptive et l'immersion du faucon, à qui l'on a voilé la tête pour lui imposer un point de vue sur le monde. Il est ainsi temporairement aveuglé. Suivant Kant, Heim souligne que l'aperception permet une conscience de soi. Dans le cas de dispositifs aperceptifs, l'immersant perçoit en effet sa propre activité et est conscient de la séparation de son corps par rapport au stimulus. L'immersion perceptive, qui empêche l'immersant de voir son propre corps, facilite donc une immersion totale, même au point de vue de l'approche du schéma corporel. Reprenons l'exemple de la création *Eux* pour illustrer ce type d'immersion. La compagnie Crew cherche à susciter des instants d'immersion telle que l'immersant ne fait plus confiance de manière automatique à ses sens mais les interroge. Ici, l'inscription de son corps dans l'espace par l'immersant est rendue problématique lorsqu'il voit son double apparaître dans l'univers artificiel. La thématique du doppelgänger est ici explorée par Crew pour intégrer dramaturgiquement ce double. Le doppelgänger est un concept fréquemment rencontré, imprégné de cultures folkloriques, parfois paranormales. Lorsqu'il aborde cette thématique, Dixon se base sur l'approche de Hans Holzer, emprunte de magie :

Le concept de double (ou doubles) humain(s) est resté un facteur constant dans le folklore et la tradition, en particulier la croyance que chaque être humain est accompagné au cours de sa vie par deux extensions de sa personnalité, l'une bonne et l'autre mauvaise, la première lumineuse et la seconde sombre et menaçante.³⁶

Dixon applique ce point de vue aux spectacles lorsqu'il considère que le double digital constitue « invariablement une incarnation plus sombre. »³⁷ Cette approche psychologique ne caractérise toutefois pas toutes les explorations artistiques du doppelgänger ; Crew la délaisse totalement par exemple. Nous porterons donc notre attention sur les enjeux spécifiques du doppelgänger digital en termes de perception de soi, au-delà de la question psychologique.

Le traitement du doppelgänger par Crew paraît poursuivre l'objectif de susciter un sentiment d'altérité alors que l'immersant perçoit sa propre image.

Au commencement de la performance, le sujet est invité à pénétrer à l'intérieur d'une chambre dans laquelle une caméra omnidirectionnelle est placée sur un chariot. Sans qu'il en soit conscient, celle-ci filme le participant dès son entrée dans le champ. Lors d'une séquence ultérieure de la performance, cette captation filmique de son image sera projetée devant les yeux du sujet. Dans un premier temps, percevant les stimuli visuels du décor familier, le participant peut avoir l'impression

35 Heim, Michael, « The Design of Virtual Reality », in Featherstone et al. (dir.), *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk*, Londres, Sage, 1995, pp. 65-77

36 Holzer, Hans, *Encyclopedia of Witchcraft and Demonology*, p. 240, cité dans Dixon, *op.cit.*, p. 250 (traduction personnelle de l'anglais)

37 Steve Dixon, *idem.*, p. 250 (traduction personnelle de l'anglais)

d'être à nouveau dans cette pièce car il n'a pas conscience des lieux traversés. Quelques secondes plus tard, il observera une image animée de lui-même. Encore une fois, le caractère dynamique de la vidéo multi-directionnelle intensifie le trouble entre l'image enregistrée et les perceptions visuelles non médiatisées : l'image s'adapte à tous ses déplacements et mouvements de tête. Le sujet est ainsi immergé dans un environnement occupé également par son double virtuel.

Ce double digital, évoluant indépendamment des mouvements de l'immersant, empêche ce dernier de s'identifier à sa propre image. Il n'est plus question de reflet mais d'un véritable alter-ego virtuel. La présence de ce double perturbe le caractère unitaire et localisé du soi. Les neuroscientifiques Bigna Lenggenhager *et al.*³⁸ ont démontré comment la construction d'un soi unifié peut être séparée de l'origine de la perspective visuelle et de la localisation du corps. L'autoreprésentation peut être altérée par la modification de ces deux paramètres ; le corps virtuel intervient alors dans la perception du corps propre. L'intégration d'un double digital dans *Eux* rejoint indirectement les expériences menées par Lenggenhager *et al.* À l'instar de Crew, cette équipe a équipé le sujet d'un visiocasque projetant l'image de son propre dos devant ses yeux. Le participant voyait ainsi son propre corps devant lui. Dans le même temps, son corps était touché par un bâton ; il percevait donc un double stimulus, à la fois haptique et visuel. Cette recherche a établi que les participants se sont identifiés au corps virtuel et se sont par conséquent trompés dans la localisation de leur corps, pensant qu'il était quelques mètres plus avant, à la place du double virtuel. Le schéma suivant³⁹ illustre cette découverte :

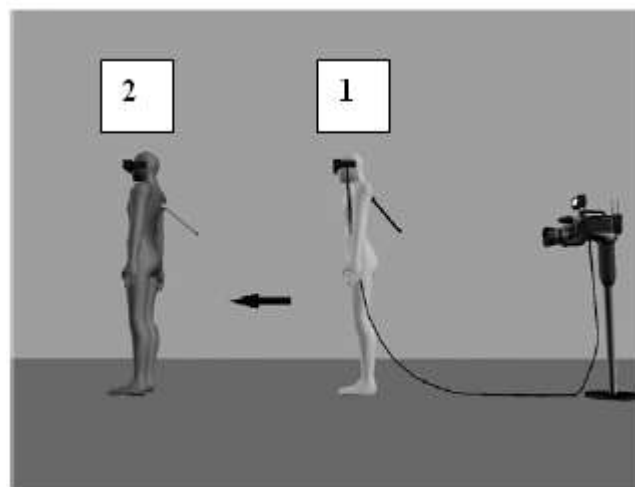


Figure [4] : expérience de Lenggenhager *et al.* (2008)

Le carré [1] représente la véritable localisation du corps propre ; le carré [2] se rapporte à la localisation imaginée par le sujet, conditionnée par son identification à sa propre image projetée devant ses yeux. Dans le cas d'une telle identification, les perceptions visuelles seraient prédominantes dans la construction de sa propre identité ; les sensations haptiques seraient moins prises en compte par le sujet.

Les deux expériences scientifique et artistique évoquées partagent la prise en considération de la prégnance des stimuli visuels dans la localisation du corps propre. La confrontation au doppelgänger dans *Eux* n'est pas basée sur un conflit

38 Lenggenhager, Bigna *et al.*, « Spatial aspects of bodily self-consciousness » in *Consciousness and Cognition*, n°18, 2009, p. 110

39 *Idem.*, p. 111. Les carrés [1] et [2] ont été ajoutés au schéma originel.

entre les perceptions visuelles et haptiques. Dans la performance, l'immersant est par contre invité à ressentir une incertitude quant à la localisation de son propre corps. Est-il présent dans la chambre comme l'image animée le suggère ? Lorsqu'il prend conscience que l'image projetée constitue en réalité une vidéo enregistrée, le participant est contraint d'abandonner les stimuli visuels pour construire une représentation de lui-même et du monde qui l'entoure. Les stimuli visuels lui témoignent en effet que l'image animée est devenue celle d'un *autre*, de son doppelgänger virtuel.

Ce croisement de l'identité et de l'altérité par l'intermédiaire du dispositif technologique renvoie au phénomène de « disjonction sans méconnaissance »⁴⁰ relevé par Pascal Le Maléfan. Le chercheur le définit de la façon suivante :

[...] la reconnaissance à distance de son propre corps et le fait d'en être séparé, et en même temps de l'éprouver comme toujours le sien, mais avec le sentiment net qu'il n'est plus le siège de la conscience. [...] Ce corps n'a pas de regard visant la subjectivité s'éprouvant à l'extérieur : il ne lui veut rien et n'est le siège d'aucune intention perceptible.⁴¹

Évitons d'emblée les malentendus : la disjonction sans méconnaissance ne se produit pas véritablement dans *Eux* dans la mesure où le double est créé par la technologie et non dans le chef du sujet. À l'instar de procédés répliquant les effets de l'agnosie, la compagnie exploite la vidéo-omnidirectionnelle pour faire ressentir ce trouble de la perception à l'immersant. Dans le cas de la disjonction sans méconnaissance, la vision d'un corps à distance ne met pas en péril la construction du soi : le sujet parvient à déterminer les limites du corps propre, sa localisation dans l'espace et le siège de sa conscience. Après quelques secondes, le participant de *Eux* se distingue de son doppelgänger, corps qui est à la fois le sien et dont il se détache. Il perçoit l'altérité, pourtant construite sur base de sa propre image.

L'immersion théâtrale en voie de définition

Marcel Freydefont énumère les propriétés de l'immersion suivantes : « placer le spectateur au cœur d'une action, privilégier le facteur relationnel, proposer une expérience à vivre, favoriser l'exercice de la sensation, construire la relation sociale. »⁴²

Hormis la construction de la relation sociale, qui témoigne d'une immersion métaphorique au cœur de la société, toutes ces propriétés s'intègrent également à notre définition du théâtre immersif. L'enjeu consiste à en démontrer la nature spécifiquement immersive, dans la mesure où ces propriétés caractérisent de grands pans du spectacle vivant contemporain.

Étant un effet davantage que la propriété de dispositifs précis, l'immersion n'est jamais garantie et ne peut être radicalement opposée à la distance critique. Nous proposons une ébauche de définition structurée en trois paliers : intégration physique, immersions sensorielle et dramaturgique et indétermination corporelle. Ces trois paliers renvoient chacun à une oscillation singulière entre réel et imaginaire. Tantôt la frontière est simplement perturbée par la rupture de la frontalité italienne,

40 Le Maléfan, Pascal, « La sortie "hors du corps" est-elle pensable par nos modèles cliniques et psychopathologiques ? Essai de clinique d'une marge. A propos d'un cas. » in *L'Évolution psychiatrique*, Vol. 70, n°3, 2005, p. 529

41 *Idem.*, pp. 529-530

42 Freydefont, Marcel, *op. cit.*

tantôt elle subit une telle mise en branle qu'elle immerge le participant dans un environnement aux contours fluctuants, propices à l'indétermination.

Références

Arsenault, Dominic, Picard, Martin, « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique », actes du colloque *Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué ?*, 75^e congrès de l'ACFAS, Université du Québec à Trois-Rivières

Bauchard Frank, « Introduction à la démarche de Mark Reaney », in Picon-Vallin, Béatrice (dir.), *Les Ecrans sur la scène*, Lausanne, L'Age d'homme, 1998, pp. 225-245

Brown, Emily, Cairns, Paul, « A Grounded investigation of game immersion », communication lors du colloque organisé par la CHI en 2004.

Causey, Matthew, *Theatre and Performance in Digital Culture*, Londres, Routledge, 2009

Dixon, Steve, *Digital Performance*, Cambridge, MIT, 2007

Ermi, Laura, Mayra, Frans, « Fundamental components of the gameplay experience : analysing immersion », communication lors du colloque Changing Views : words in play, organisé par la Digital Games Research Association en 2005

Freydefont, Marcel, «Les contours d'un théâtre immersif (1990-2010)», Agôn [En ligne], Brouiller les frontières, N°3: Utopies de la scène, scènes de l'utopie, Dossiers, mis à jour le : 10/01/2011, URL : <http://w7.ens-lsh.fr/agon/index.php?id=1559>.

Grau, Oliver, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge, The MIT Press, 2003

Heim, Michael, « The Design of Virtual Reality », in Featherstone et al. (dir.), *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk*, Londres, Sage, 1995, pp. 65-77

Le Maléfan, Pascal, « La sortie "hors du corps" est-elle pensable par nos modèles cliniques et psychopathologiques ? Essai de clinique d'une marge. A propos d'un cas. » in *L'Evolution psychiatrique*, Vol. 70, n°3, 2005, pp. 513-534

Lenggenhager, Bigna et al., « Spatial aspects of bodily self-consciousness » in *Consciousness and Cognition*, n°18, 2009, pp. 110-117

Pavis, Patrice, « Les Etudes théâtrales et l'interdisciplinarité », *L'Annuaire Théâtral*, n°29, Ottawa, 2001, pp. 13-27

Roustan, Mélanie (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, 2003

Ryan, Marie-Laure, « Immersion vs. Interactivity : virtual reality and literary theory », in *Substance*, Vol. 28, n°2, 1999, pp. 110-137

Ryan, Marie-Laure, *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 2001

Ubersfeld, Anne, *Lire le théâtre*, tome II, Paris, Belin, 1996